Brat Marius

Liczący dziś ponad czterdzieści lat brat Marius jest potężnym mężczyzną; wysokim, ale przede wszystkim umięśnionym jak zapaśnik albo kowal – które to obydwa zawody wykonywał w przeszłości. Strzyże się krótko, niemal na łyso, a jego stalowoszare oczy sprawiają, że wydaje się być nieprzenikniony. Ten zastępca arcykapłana Telawela i główny opiekun świątyni w Henfors jest pogodnym mężczyzną o tubalnym głosie, który prawdziwie odnalazł boga. Choć ma wygląd bardziej obwiesia niż dobrego pasterza, zyskał sympatię wielu ludzi w całym królestwie. Był nawet niejednokrotnie zapraszany do świty króla Niedamira, kiedy ten udawał się w dalsze podróże – oficjalnie jako doradca duchowy, ale w rzeczywistości jako skuteczny ochroniarz, samym wyglądem odstraszający potencjalnych zamachowców. Kapłan woli tę pierwszą funkcję, ale ma dość rozsądku, by rozumieć przyczyny królewskiej przychylności. Póki służy to interesom jego kultu, nie narzeka na takie wyróżnienie. Przeżył wystarczająco dużo trudów i upokorzeń, by nie uważać monarszego zainteresowania za najgorsze, co mogło go spotkać.

Zarówno niespokojna przeszłość, jak i obecna pozycja królewskiego faworyta, nie przysparzają bratu Mariusowi przyjaciół wśród możnych. Nieraz już zdarzało się, że zmuszony był radzić sobie ze starymi wrogami lub zazdrośnikami. Zajmuje się nimi ze stoickim spokojem. Jest wdzięczny swojemu bóstwu za nowe życie, które od niego otrzymał w Hengfors i traktuje te nieprzyjemności jako próby i swoją pokutę. Za punkt honoru stawia sobie, żeby nikt postronny nie ucierpiał z ich powodu.

Burzliwe życie

Ten potężny mężczyzna urodził się jako Mari w aedirńskiej wsi Janów w rodzinie miejscowego kowala. Tego też zawodu uczył się jako pierwszego. Choć miał do niego smykałkę, był zbyt niecierpliwy, żeby robić w nim karierę. Dużo bardziej ciągnęło go do zawodów sportowych. Dwa razy do roku, na jarmark i święto Kreve, w pobliskim miasteczku urządzano wielkie festyny, połączone z walkami i popisami siłaczy. Mari rósł szybko i miał nie lada krzepę, co po części odziedziczył po ojcu. Sam też ćwiczył, kiedy tylko mógł, żeby brać udział w rozmaitych zawodach: rzucaniu kłodą, siłowaniu się na rękę czy zapasach. Myślał też o zostaniu pięściarzem, bo ten sport cieszył się osobistym zainteresowaniem króla Demawenda. Zdecydował się więc na stałe opuścić rodzinną wioskę. Na pożegnanie dostał od ojca pełną sakiewkę i młot kowalski, by zawsze mógł wrócić do zawodu, a od matki, oprócz łez i sakwy pełnej zapasów, wisiorek ze świętym symbolem, który odtąd zawsze nosił na szyi. Rodzice Mariego byli formalnie wyznawcami Kreve, ale w jego aspekcie boga-kowala. Jak się później miało okazać, ich wiara, modlitwy i forma kultu nie różniły się specjalnie od praktyk kościoła Telawela. Po przybyciu do większej osady zwanej Pode, młodzieniec szybko zaciągnął się do straży miejskiej. Jego wzrost i siła były dla rekrutującego go sierżanta wystarczającymi referencjami.

Szybko się okazało, że miejscowa straż miejska niespecjalnie interesowała się utrzymywaniem porządku. Jej dowódcy siedzieli głęboko w kieszeni największego domu kupieckiego w tym regionie, a ich podwładni zajmowali się głównie ściąganiem haraczy, wymuszeniami i pobiciami. Przez cztery lata Mari dzielnie służył w tej formacji, ćwicząc też nieustannie i biorąc udział w zawodach. Kres tej sielanki przyszedł niespodziewanie. Podczas nocnej napaści zleconej przez patronów straży zginęło kilku przyjezdnych. Jeden z nich, jak się później okazało, był szlachcicem pieczętującym się herbem Narwal. Brat Marius wierzy, że to on zabił młodego arystokratę, chociaż nikt nie ma takiej pewności. W każdym razie kapłan jest zdania, że tym grzechem ściągnął na siebie boski gniew, którego doświadczał przez następne lata.

Rodzina zabitego wykorzystała swoje wpływy, by w mieście przeprowadzono dochodzenie. Z rozkazu królewskiego komisarza nakazano stracić wszystkich członków straży od sierżanta w górę, a szeregowców skazano na pracę przymusową. Mari trafił do kamieniołomów, ale miał trochę szczęścia. Ze względu na posturę i opinię dobrego sportowca, skierowano go do wydobycia marmuru potrzebnego przy budowie nowego królewskiego pałacu. Pracujących tam karmiono lepiej, niż innych skazańców, a sam Mari nie czuł oporów przed braniem jedzenia od innych, gdy czuł się głodny. Miał niewiele ponad dwadzieścia lat, więc zamiast marnieć w kamieniołomach, wyrobił tam sobie potężna muskulaturę. Nie minęły dwa lata, a wybuchła Pierwsza Wojna z Nilfgaardem. Szybko okazało się, że skazańcy mogą liczyć na łaskę, jeżeli zgłoszą się do służby na froncie. Mari nie dumał nad tym wiele. Zaciągnął się i przeszedł przez kilka najgorszych bitew całego konfliktu, służąc najpierw jako włócznik, a potem halabardnik.

W wojsku siłacz znalazł wspólny język z kilkoma towarzyszami. Gdy więc wreszcie zwolniono go ze służby i na powrót stał się wolnym człowiekiem, poszedł za ich radą i przyłączył się do wędrownego zespołu gladiatorów. Mari podróżował z taką trupą od Novigradu po Góry Sine, uczestnicząc w walkach tak prawdziwych, jak i ustawionych. Jego wielka siła, muskularna budowa, obycie z walką i charyzma pozwoliły szybko zdobyć pewną sławę. Występował pod pseudonimem „Pyton", udając barbarzyńcę z dalekich krain odzianego tylko w przepaskę biodrową, pochlebiającą mu i podkreślającą atletyczną sylwetkę. Jego ulubioną techniką było duszenie i często wygrywał tak starcia z chętnym z widowni. Wypadki zdarzały mu się rzadko. To były dobre czasy dla Mariego. Wino, kobiety i śpiew, ciągłe podróże i beztroskie obijanie innych po twarzy – to był jego żywioł. Czegoś mu jednak w życiu brakowało i nie potrafił tego nazwać. Mimo nalegań swojego impresario, podczas każdej walki nosił też wisior otrzymany od matki, jako szczęśliwy talizman.

Gdy wybuchła Druga Wojna z Nilfgaardem naturalne wydało się Mariemu, że wróci do wojska. Zaciągnął się niemal natychmiast. Ta wojna była jednak wyjątkowo krwawa. Siłacz walczył znowu jako halabardnik, między innymi pod Mariborem i Brenną. W tej drugiej bitwie jego oddział brał udział w szczególnie brutalnym starciu z nilfgaardzką konnicą. Niemal wszyscy zginęli, a Mari, ciężko raniony i stratowany przez konia, trafił do szpitala polowego. Cyrulicy naradzali się, czy nie amputować mu nogi, a on majacząc ściskał ułamany drzewiec halabardy i wzywał boga kowali, by naprawił jego broń. W takim właśnie stanie znalazł go kapłan Telawela.

Nawrócenie Mariego nie było nagłym momentem oświecenia, a wynikiem długiej i bolesnej rekonwalescencji. Kapłańska inwokacja uratowała jego strzaskaną nogę, ale dojście do zdrowia zajęło mu bardzo długo. Otrzymał wiele ciężkich ran i nigdy miał już nie odzyskać pełnej sprawności. Nie miał przyjaciół, bo ci albo zginęli na wojnie, albo odwrócili się od złamanego gladiatora. Jedyną osobą, która okazywała mu sympatię, poświęciła czas i pomogła powoli wracać do sprawności, był kapłan Telawela. Kiedy Mari zapytał się kiedyś, czym różnił się od innych umierających w szpitalu polowym, tamten opowiedział mu: „na szyi miałeś symbol Telawela, a w sercu Jego ducha". Wisior otrzymany od matki uratował mężczyźnie życie.

Przez długie tygodnie Mari nie mógł chodzić. Kapłan imieniem Racirz zabrał go ze sobą na północ, wioząc rannego na wozie. Siłacz zmarniał wtedy nieco, ale ciągle pozostał wielkim i muskularnym mężczyzną. Gdy przybyli do Hengfors, weteran poruszał się już z trudem wspierając na wielkiej ladze, złamanym drzewcu swojej dawnej halabardy. Nosi go ze sobą po dziś dzień. W gwarnej stolicy Ligi nie mógł się jednak odnaleźć. Nie miał swojego miejsca. Tak było do momentu, kiedy krążąc po zabudowaniach świątynnych znalazł starą wygaszoną kuźnię.

Racirz nie mógł znaleźć Mariego przez trzy dni. Dopiero, gdy wikary zwrócił uwagę kapłanów na dym wydobywający się z jednego z kominów, tajemnica zaginięcia siłacza została wyjaśniona. Znaleźli go przy kowadle, pracującego w transie, czy raczej – natchnieniu. W tej kuźni powstały w ciągu kilku dni nowe ogromne narzędzia, zdobiące dziś posąg Telawela. Zbyt wielkie, by zwykły człowiek

mógł ich używać, czy nawet unieść. Te ograniczenia rzecz jasna nie dotyczyły Mariego. Pracował niestrudzenie przez wiele dni i nocy. Dopiero gdy kapłani odkryli go przy pracy, oprzytomniał na tyle, by coś zjeść i wypić. Natychmiast jednak wrócił do kuźni. Tam też okuł drzewiec swojej halabardy metalem i ozdobił symbolami bóstwa. W pracy i ogniu mężczyzna przemienił się i odrodził. Kiedy wreszcie skończył swoją pracę i zaniósł ogromne narzędzia na ołtarz Telawela, poprosił też ojca Wielanda o to, by pozwolił mu złożyć śluby i wstąpić do stanu kapłańskiego. Oczy mężczyzny pałały dziwnym ogniem, a jego dzieła błyszczały od boskiej łaski. Trudno było mu więc odmówić. Wkrótce siłacz przyjął imię Mariusa, porzucając zarówno swoje dawne miano, jak i gladiatorski przydomek.

Od tego czasu minęło ledwie kilka lat, ale niemal wszyscy w Hengfors kojarzą olbrzymiego kapłana-kowala. Zwykle można go znaleźć w przyklasztornej kuźni. Pracuje nie tylko na rzecz świątyni, ale też wykonuje prace w metalu na rzecz potrzebujących i ubogich, których zwykle nie stać na usługi profesjonalisty. Jako były żołnierz ma też pewne doświadczenie w naprawach broni i pancerzy, choć nie jest w tym specjalistą. Te lata zostawił dawno za sobą. Teraz tworzy narzędzia pracy i wspomaga duchowo zagubionych. Często odwiedza miejski pręgierz i królewski loch. Próbuje rozmawiać z tymi, którzy podobnie jak on szukali ucieczki przed trudami życia w przemocy i nadużywaniu swojej siły. Już trójka takich osób stała się akolitami związanymi ze świątynią Telawela, a w mieście przebąkuje się, że brat Marius jest prawdziwym wybrańcem swojego bóstwa. Kapłani, którzy od dziecka służą w świątyniach, kręcą na takie plotki nosem.

Inwokacja Wybrańca Bożego

Brat Marius jest jedyną osobą w Hengfors (przynajmniej w mieście, jeśli nie w całym królestwie), która otrzymała łaskę poznania Inwokacji Wybrańca Bożego Telawela. To wielki zaszczyt, choć sam Marius wydaje się nie zdawać sobie sprawy z tego, że w jego pracy jest magia. Chętnie jednak pokazuje swoje techniki tym, którzy są gotowi poświęcić się służbie Telawelowi.

Ora et labora
Koszt PW: 16
Zasięg: dotyk lub na siebie
Obrona: brak
Czas trwania: 10 rund
Efekt: Wzywający pomocy Telawela kapłan zaczyna pracować jak natchniony. Ogień słucha jego rozkazów, a metal gnie się jak na zawołanie. Cel tej inwokacji, który ma dostęp do kuźni (nawet przenośnej), może w trakcie jej trwania ukończyć dowolny metalowy przedmiot, jakiego schemat ma zapamiętany. Po zakończeniu pracy traci z powodu wyczerpania 1 PZ za każdą godzinę, przez która normalnie powstawałby przedmiot. Wynik prac ma jedno dodatkowe miejsce na Wzmocnienie w stosunku do normalnych przedmiotów tego typu. Jeżeli kapłan ma dostęp do metalowej zbroi może zamiast powyższego efektu wlać w nią życiodajny ogień. Po 10 rundach pracy staje ona na własne nogi i zaczyna działać na podobnych zasadach, co golem (jest przede wszystkim sługą z metalu, ale może też sprawdzić się w walce). Zbroja jest aktywna przez godzinę za każde 5 PZ, które poświęci kapłan (bez PZ byłaby to tylko sztuczka na jedną rundę – dość, by odwrócić czyjąś uwagę).

Współczynniki ożywionej zbroi:

WSPÓŁCZYNNIKI OŻYWIONEJ ZBROI			
CIAŁO	8	Wigor	0
EMOCJE	1	Bieg	12
FACH	2	Skok	2
GRACJA	6	PP	70
REAKCJE	6	PZ	35
ROZUM	1	PW	35
TEMPO	4	Zdr.	7
WOLA	6	Próg C.R.	7
FART	0	Udźwig	80
		Determinacja	-

Potencjały obrony		
Unik 10	Zejście z linii 10	Blok 16

Wyparowania:	jak zbroja
Redukcje:	jak zbroja

Moce i zdolności

Ożywiona zbroja jest odporna na wszelkie czynniki środowiskowe i efekty dotykające ciała oraz umysłu (nie ma ich). Posiada zdolność specjalną: Konstrukt.

Podatna na:

Bomba dwimerytowa, olej przeciw istotom magicznym

ATAKI

Nazwa	OBR.	Trw.	Zasięg	Efekty	Ciosy
Rękawice	**3k6+2** M	15	—	—	2

Kłopoty brata Mariusa

Mocarny kapłan ma sporo na sumieniu i choć teraz prowadzi pobożny żywot, nieraz ładował się w kłopoty i narobił sobie wielu wrogów. Jeżeli chcecie, możecie wybrać lub wylosować, z jakimi trudnościami musi on sobie aktualnie radzić. Kto wie, może nawet poprosi BG o pomoc.

Rzut	Kłopot
1	**Dawna miłość:** pewna kobieta rozpoznaje w Mariusie swojego dawnego kochanka. Chce mu przedstawić ich wspólne dziecko i dowiedzieć się, jak jej wynagrodzi lata rozłąki. Rzuć 1k16: 1: miłość z dzieciństwa, dorosłe dziecko 2: córka karczmarza z czasów służby w straży: dorosłe dziecko 3: sanitariuszka z czasów Pierwszej Wojny: nastoletnie dziecko 4-5: romans z czasów kariery gladiatorskiej: dziecko w wieku około 10 lat 6: przygoda na sianie w czasie Drugiej Wojny: kilkuletnie dziecko
2	**Kumpel ze straży:** jeden z obwiesiów służących w straż miejskiej Pode wyszedł niedawno z obozu pracy czy kamieniołomu. Wydaje się być serdeczny, ale w głębi serca nienawidzi Mariusa za to, że temu się powiodło.
3	**Szlachcic herbu Narwal:** słusznie lub nie obwinia Mariusa za śmierć brata lub kuzyna. Nie może działać przeciw niemu otwarcie, ale ma dość pieniędzy, by opłacić „pośredników". Rzuć jeszcze raz: wynik parzysty to kobieta, nieparzysty – mężczyzna.
4	**Dawny fan:** rozpoznaje w Mariusie swojego idola, potężnego Pytona! Kapłan swoją przeszłość gladiatorską ma już za sobą, ale jego wielbiciel próbuje zorganizować mu „ostatnią wielką walkę", czy to siłaczowi się podoba, czy też nie. Nie skąpi na to pieniędzy, nie powstrzyma się przed szantażem.
5	**Wypadek na arenie:** przybyła do Hengfors osoba rozpoznaje w Mariusie słynnego gladiatora. Słusznie lub nie obwinia go za śmierć lub kalectwo kogoś z rodziny, kto postanowił walczyć z Pytonem na arenie. Zrobi więc wszystko, by się zemścić. Rzuć jeszcze raz: wynik parzysty to kobieta, nieparzysty – mężczyzna.
6	**Zawistny dworzanin**: okazywana kapłanowi łaska króla Niedamira jest solą w oku wielu arystokratów i dworaków. Ten zawiązał akurat spisek, by upokorzyć i doprowadzić do skazania (przynajmniej na wygnanie), brata Mariusa. Szuka aktualnie najemników gotowych pomóc w tym przedsięwzięciu.

WSPÓŁCZYNNIKI BRATA MARIUSA			
CIAŁO	10	Wigor	10
EMOCJE	6	Bieg	24
FACH	9	Skok	4
GRACJA	8	PP	100
REAKCJE	9	PZ	50
ROZUM	6	PW	40
TEMPO	8	Zdr.	10
WOLA	10	Próg C.R.	10
FART	4	Udźwig	100
		Determinacja	40
Zdolności			
Amory +4		Nauczanie +6	
Atletyka +10		Nieugiętość +8	
Bójka +10		Odwaga +10	
Broń drzewcowa +8		Perswazja +6	
Czujność +6		Rytuały +4	
Dedukcja +4		Rzemiosło +8	
Empatia +6		Strategia +4	
Hazard +4		Szermierka +2	
Klątwy +2		Unik +10	
Krzepa +10		Urok +8	
Łamanie magii +6		Zaklęcia +4	
Miastowy +4		Zastraszanie +8	
Zdolności Profesji			
W służbie bożej +5		Moc Boża +8	
Boski autorytet +4		Krwawe rytuały +3	
Moce i zdolności			
Inwokacje: Błogosławieństwo Dobrego Losu, Błogosławieństwo Miłości, Błogosławieństwo Świętego Światła Błogosławieństwo Woli, Oczyszczający Płomień Ora et labora **Rytuały:** Rytuał Piromancji, Rytuał Życia Rytuał Konsekracji			
Brat Marius ma **na stałe obniżone PW** ze względu na odniesione Rany Krytyczne.		**Wrażliwy na: Jad Wisielca**.	
Ekwipunek			
Laska Brata Mariusa (3k6+4 M, Długa, Fokus, Przebijanie pancerzy, Ogłuszająca), 6 schematów (wedle potrzeb MG, wszystkie zapamiętane)			
Pięść: 1k6+4		**Kop:** 1k6 +8	
Kiedy Brat Marius korzysta z kuźni przy świątyni Telawela w trakcie odprawiania Rytuału lub Inwokacji, jego Wigor jest traktowany jak o 2 większy (MG decyduje, czy ten bonus przysługuje dla danej mocy).			